

Dra. Àngela Janer (UNIR)
Dra. Paloma Valdivia (UAB)

ESCAPE ROOM

UNA HERRAMIENTA INNOVADORA
PARA INTEGRAR EN EL AULA

Empezar





1- Gamificación en el aula

2- Escape Room

3- ¿Cómo crear un escape room?

ÍNDICE



4- Recursos TIC

5- Juguemos

6- Bibliografía





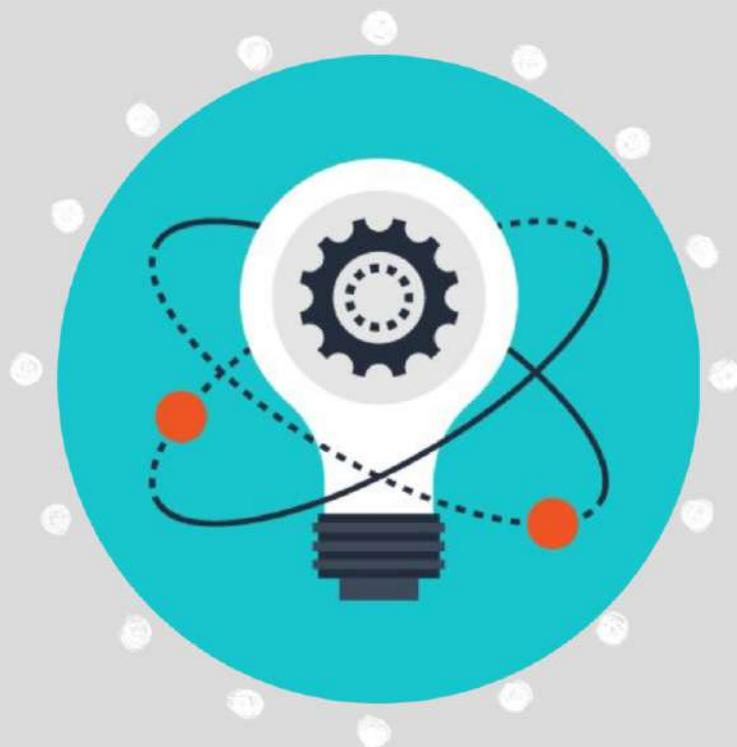
1

GAMIFICACIÓN EN EL AULA

¿Qué es? ¿En qué consiste?



Hablemos de innovación



Cambio

Reflexión

Mejora

Transformación



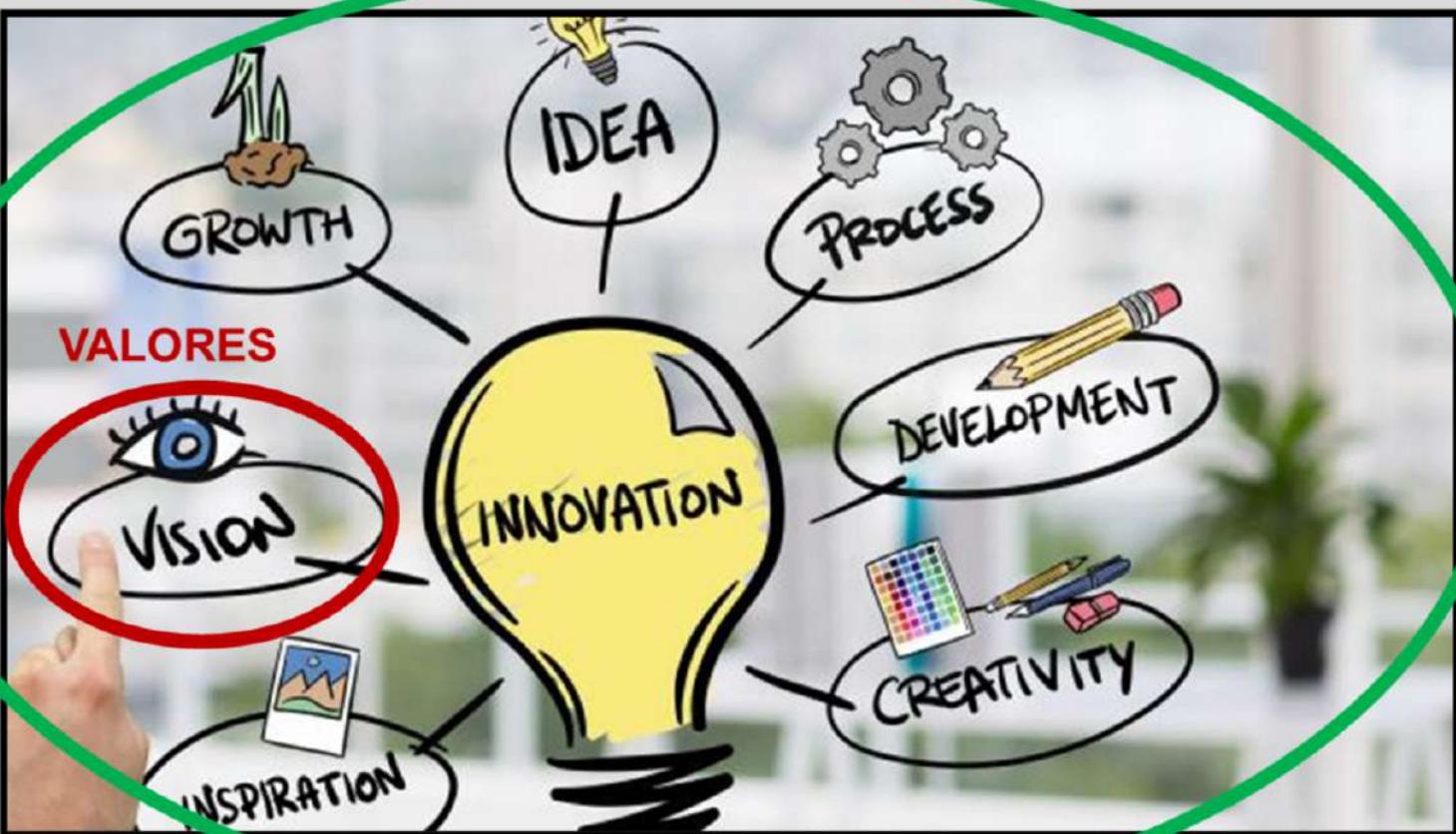


FUENTE: <https://localo.com/es/diccionario-de-marketing/que-es-digital-native>

Los docentes necesitan incorporar a sus clases metodologías innovadoras que captén su atención, permitan a los estudiantes conectar el aprendizaje con su día a día y motivarlos.



FUENTE: <https://www.opstart.ca/importance-motivation-growing-business/>



FUENTE: <https://lagadvanced.com>

CONTEXTO



?

¿Qué es la gamificación?



<https://youtu.be/9IX1V2eK8GM>

Si bien el término “gamificación” fue acuñado en 2002 (Marczewski, 2012), no fue hasta finales de 2010 cuando su uso en el aula comenzó a sonar con más fuerza.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados





Diferentes actividades en las que se puedan obtener puntos para llegar a una recompensa final



Permite la inclusión de cualquier tipo de contenido curricular



Competición: Los jugadores pueden ganar o perder, pero la clave de los juegos debe ser potenciar la motivación y la implicación de los alumnos en su proceso de aprendizaje



TIPOLOGÍA



Acumulación de puntos:

Se asigna un valor a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan



Escalado de niveles:

Se definen niveles que el usuario deberá ir superando



Obtención de premios o regalos:

Se van entregando a medida que se van cumpliendo objetivos



Clasificaciones:

Según los puntos obtenidos u objetivos logrados se subirá o bajará en un ranking



Desafíos:

Competiciones entre los usuarios para lograr los premios



Misiones o retos:

Conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, sólo o en equipo



ESCAPE ROOM

¿Qué es?

¿Qué mejora educativa nos aporta?



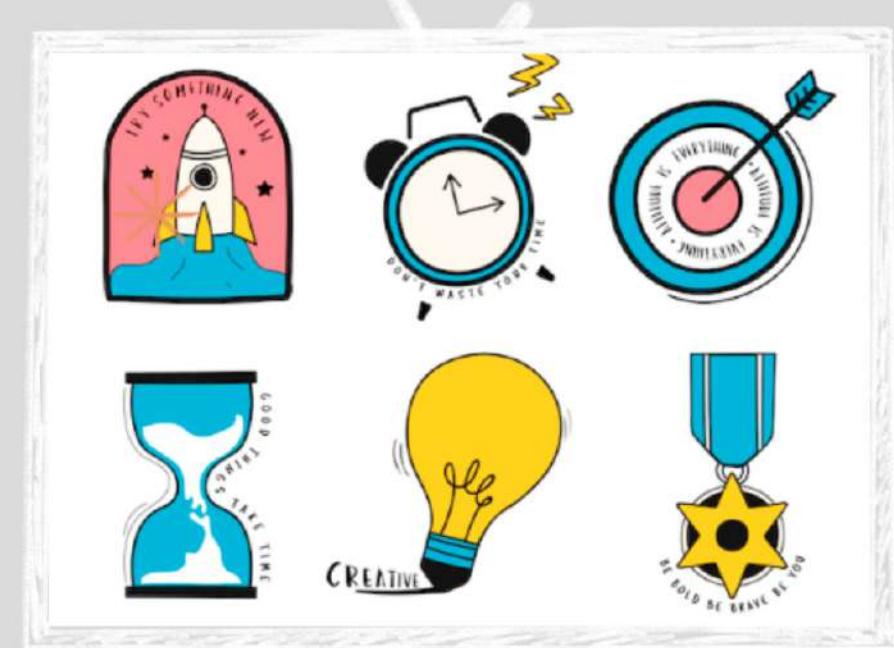
Sala de escape en la que debemos estar durante un tiempo determinado hasta resolver un enigma o problema a través de un conjunto de pistas o misiones.



FUENTE: <https://reversumroomescape.es/room-escape-educativo/>

Beneficios educativos

- Promover la motivación
- Aprender haciendo
- Facilitar la inmersión en el aprendizaje
- Desarrollar la imaginación
- Capacidad de resolver problemas
- Fomentar la cohesión del grupo y el trabajo en equipo
- Aprender a pensar antes de actuar
- Evaluar de forma alternativa los conocimientos adquiridos de una materia



10 Reasons to Play BreakOutEdu

By @MariaGalanis

@sylviaduckworth

- 1 It's fun for everyone!
A group of three diverse children are shown with speech bubbles saying "I LOVE THIS!", "ME TOO!", and "ME THREE!".
- 2 It is adaptable to any subject area
A cluster of colorful locks and keys is surrounded by a circular arrangement of subject area names: MATH, PHYS ED, MUSIC, SOCIAL STUDIES, SCIENCE, DRAMA, LANGUAGE ARTS, and VISUAL ARTS.
- 3 It promotes collaboration and team-building
A group of five diverse children are shown holding hands in a circle, representing teamwork.
- 4 It develops problem-solving & critical thinking skills
A cluster of three interlocking gears in different colors (purple, green, blue).
- 5 It enhances communication skills
Two diverse individuals are shown with speech bubbles, indicating communication.
- 6 It challenges players to persevere
A person is climbing a ladder towards a large purple sphere at the top.
- 7 It builds inference skills
A cartoon character wearing a "THINKING CAP" with a lightbulb icon on it.
- 8 Students learn to work under pressure
A digital timer screen displaying "00:45:00".
- 9 It's student-centered
A student character with several red arrows pointing towards them from different directions.

03



¿CÓMO CREAR TU ESCAPE ROOM?

Elementos principales



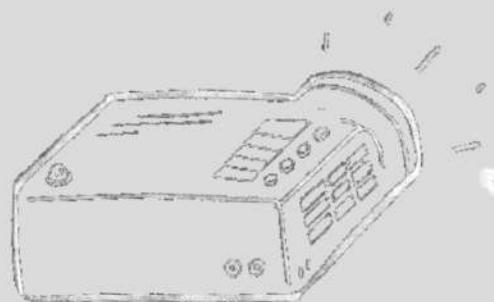
Primeros pasos

1. ¿Qué materia / tema quiero gamificar?
2. ¿Cuál es el público meta?
3. ¿Individual o en grupo?
4. ¿Cuánto tiempo necesito para desarrollar la actividad?
5. Historia: hilo conductor del juego (temática)
6. Misiones
7. Recompensas
8. ¡A jugar! Puesta en práctica de la actividad.
9. Evaluación: resultados obtenidos de la actividad con fines investigadores (avance del campo de conocimiento y de la actividad docente)



HISTORIA

Cualquier escape room necesita una historia que despierte el interés del alumando y les motive a participar.



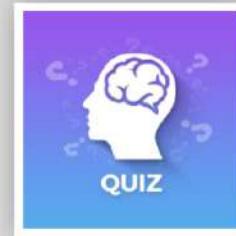
<https://youtu.be/99imOYs9Pwo>



MISIONES

Es muy importante que detalles muy bien las misiones que los alumnos tendrán que superar.

- Instrucciones sencillas pero completas (incluso con audio)
- Hilo conductor
- Claves y candados a lo largo del juego (mayor o menor dificultad)
- Variedad de herramientas
- Control del tiempo
- Número limitado
- Los códigos los pueden buscar ellos o también te los pueden pedir a ti (cuidado con los alumnos en asíncrono).
- ¿Qué pistas le vas a dar a los alumnos si se quedan atascados? ¿Pasa algo si piden pistas?



RECOMPENSAS

- ➊ Pueden ser individuales o colectivas
- ➋ Certificados, trofeos, badgets...
- ➌ Pregunta de examen
- ➍ Posibilidad de subir nota
- ➎ Banco de recursos



PUESTA EN MARCHA



¿Qué necesitas?

1. Información para los estudiantes

2. Comprobación técnica

3. Tiempo

4. Feedback

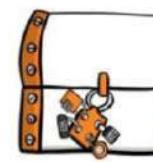
7. Recompensa final



ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EDU



¿QUÉ ES UN ESCAPE ROOM EDU?
Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para escapar de una habitación donde se les ha encerrado al iniciar el juego.



¿QUÉ ES UN BREAKOUT EDU?
Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para obtener los códigos secretos que abren la caja misteriosa.

OBJETIVOS



NARRATIVA

Espera una historia que inspire a los participantes durante todo el juego.



DIVERSION

No obviar el componente lúdico del aprendizaje.



TIEMPO

Establecer el tiempo necesario para completar todos los retos.



METACOGNICIÓN

Facilitar un espacio de reflexión para que los participantes evalúen su aprendizaje de la experiencia.



PUNTO DE ENTRADA

Es un punto de partida que no convierte a la actividad en algo tedioso del que se cansan rápidamente. Debe ser algo que los alumnos quieran hacer y les resulte en su mente.



RETO

Diseñar retos conectados con el currículo, con dificultad creciente y que involucren los niveles DMM.



MATERIAL

Proveer de material necesario para realizar los retos y avanzar en el juego.



ESPACIOS

Asociar y utilizar los diversos espacios para mejorar la experiencia de aprendizaje inmersivo y apasionante.



DESENLAZ

Resaltar el desarrollo de la historia, la retroalimentación y la clase cíclica del aprendizaje.

CoNexiones PedAGÓGICAS



PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

Aprendizaje cooperativo



GAMIFICACIÓN

Aplicar estrategias de gamificación para motivar y mantener el interés de los participantes.



APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

Aplicar estrategias de aprendizaje basado en retos para fomentar la resolución de problemas y la creatividad.

@CPOYATOS
#PROFESINNOVADORES



DESCUBRIR PARA INNOVAR

¡Empieza tu viaje!



EMPEZAR

MISIÓN

MI PASAPORTE

INTRODUCCIÓN

HISTORIA

EJEMPLO



RECOMPENSA

MATERIA: Innovación docente e investigación educativa

PÚBLICO: alumnado universitario

NIVEL: máster

Janer Hidalgo, À. (2023)

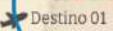
MISIONES

¡EMPIEZA LA AVENTURA!

Destino 01

Destino 06

Destino 07



Destino 03

Destino 02



Destino 05



Destino 04





4

RECURSOS

Herramientas TIC para elaborar un
escape room virtual



Diferentes recursos...



<https://escapp.dit.upm.es/>



<https://ivanavila.es/index.php/2021/03/16/recursos-para-crear-un-escape-room-educativo/>



<https://escueladeexperiencias.com/recursos-escape-room/>

DISEÑO DE ESCAPE ROOMS ONLINE EDUCATIVOS

NIVEL 1: LA NARRATIVA O HISTORIA

Nombre	Herramienta
Bancos de vídeos gratuitos	<ul style="list-style-type: none">• Pexels• Videezy• Gifing• Pixabay• Freepik
Editor de vídeo	<ul style="list-style-type: none">• Canva• Flexclip• Shotcut
Modulador de voz	<ul style="list-style-type: none">• Voice changer
Grabador de pantalla	<ul style="list-style-type: none">• ActivePresenter
Generador de cartas antiguas	<ul style="list-style-type: none">• Generador de cartas
Generador de conversaciones de Whatsapp	<ul style="list-style-type: none">• Conversaciones de Whatsapp• Chats de Whatsapp
Personajes que hablan	<ul style="list-style-type: none">• Voki• Muglife (APP)• Chatterpix (APP)• Snapchat/Instagram (APP)



¿ PREGUNTAS ?



¡JUGUENOS!

Ejemplo de escape room virtual

05





<https://view.genially.com/60811bbc0cd6d30d0ea764bd/interactive-content-encuentra-al-impostor>



06



BIBLIOGRAFÍA



- Hernández-Horta, I., Monroy-Reza, A. y Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 11(5), 31-40.
- Janer Hidalgo, À. (2023). Learning to Innovate by Innovating: An Escape Room Experience in Training Future High School Teachers. En A. Santamaría & E. Alcalde (Eds.), *Learning With Escape Rooms in Higher Education Online Environments* (p.91-113). Igi Global.
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Oliva, H.A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 44, 30-47.
- Santamaria Urbieta, A. y Alcalde Peñalver, E. (2019). Escaping from the English classroom. Who will get out first? *Aloma*, 37(2), 83-92.
- Santamaria Urbieta, A. y Alcalde Peñalver, E. (2020). Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos? *Revista Brasileira de Lingüística Aplicada* 20(4).
- Sierra, M.C. y Fernández-Sánchez, M.R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación* 36(18), 105-115.

+ info





¡Gracias!



angela.janer@unir.net
paloma.valdivia@uab.cat

